

PLANIFICACIÓN DE EXPERIENCIAS VIRTUALES CECREA

✓ **Identificación de la experiencia:**

Nombre de la experiencia virtual	Muévete con cuento				
Facilitador/a(s):	Loreto - Lorena				
Período de realización:	9 y 10 de enero de 10:00 a 13:00 hrs	Región:	Biobío		
Cantidad de sesiones:	2	Tipo de experiencia ¹ (marcar X)	Lab. Creativo (X)	Exp. Creativa ()	Otro (cuál)
Breve descripción de la experiencia (2 a 3 líneas)					
Laboratorio creativo donde a través del cuentacuentos y el juego, realizaremos una creación colectiva de movimientos que nos permita contar un cuento o relato tanto a través del cuerpo como de la voz. Invitaremos a los NNJ a explorar distintas historias, recrearlas y jugar con ellas para darles vida.					

✓ **Objetivos (1 objetivo de creatividad, 1 objetivos de ciudadanía², 1 objetivo vinculado a las áreas del laboratorio):**

1. Crear a través del cuerpo inspirados por diversos cuentos infantiles de libro álbum maneras de simbolizar y ritualizar la realidad
2. Participar de manera autónoma y colectiva en la creación colectiva de una representación simbólica inspirados por cuentos
3. Desarrollar habilidades escénicas para simbolizar la realidad a través del libro y la historia.

✓ **Capacidades creativas y ciudadanas a trabajar. Marcar con una X las capacidades a desarrollar.**

CAPACIDADES CIUDADANAS				CAPACIDADES CREATIVAS			
Democracia y participación		Diversidad y multicultural		Observación	x	Originalidad	x
Colaboración y confianza	x	Derechos y compromiso		Identificación de problemas	x	Conexión y síntesis	x
Autonomía	x	Buen vivir	x	Flexibilidad	x	Materialización de ideas	x

Vinculación con los procesos participativos:

Información de los procesos participativos que avala la implementación de esta experiencia	Fuente en la consta esa información (Informe, bitácora, etc.)
--	---

¹ Una experiencia Cecrea se define a partir de sus 5 características: desbloqueo creativo, trabajo colaborativo, horizontalidad, convergencia sociocultural y convergencia disciplinaria. Un laboratorio creativo se define como un proceso creativo de aprendizaje, por lo tanto requiere de varias acciones consistentes entre sí y posee una metodología de finida para el Programa; en el caso de laboratorios virtuales esta metodología podría prescindir de alguno de sus elementos (escucha/co-diseño/experimentación/irradiación/consejo). Una experiencia creativa, en cambio, es una acción en sí misma que busca desarrollar alguna habilidad creativa y/o ciudadana.

² Eventualmente el objetivo de Creatividad y ciudadanía podría ser uno solo.

Segunda Escucha 2023	Informe 2da escucha 2023

✓ Planificación³

Número de sesión	1	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (x)
Duración del medio para facilitar ⁴ :	3h	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁵	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Crear una		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia () Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No		

duración	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
30	<p>Bienvvenida: le daremos la bienvenida contextualizando el laboratorio.</p> <p>Desbloqueo creativo: Juego de Pedagogía Teatral, a través del movimiento del cuerpo y la música exploraremos el espacio y el ritmo jugando a movernos en distintas velocidades y niveles. Utilizaremos el metrónomo como guía.</p> <p>Actividad 1: Cuentacuentos El Corazón en la Botella, de Oliver Jeffers Luego del cuentacuentos abriremos el diálogo en torno a la temática de las emociones. ¿Qué pasaría si pudiésemos meter nuestro corazón en la botella? ¿Les han dado ganas de meterlo alguna vez? ¿Qué creen que le pasaría a nuestro corazón si lo embotellamos?</p>	<p>Parlante Pc Proyector</p>	<p>Deciden que contar para darse a conocer, las preguntas que hacer a las personas que entrevistan.</p>	
70	<p>Actividad 2: Termómetro de emociones. Las facilitadoras pondrán frascos titulados con emociones y tapas de botellas para que los NNJ puedan introducirlos en el frasco que los identifique durante la jornada.</p> <p>-Sorpresa -Entusiasmo -Aburrimiento -Alegría -Tristeza</p>	<p>cerámica en frío, témpera, acrílico, barniz para porcelana, palitos de modelaje, pegote, papel film, témpera fluorescente</p>		

³ Por cada sesión se debiera completar una de estas tablas. En caso de que la experiencia considere co-diseño, las sesiones posteriores a l co-diseño deberían planificarse después, siguiendo el modelo de 2 partes.

⁴ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

⁵ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

	Hacemos un círculo para reflexionar sobre las emociones y hacemos un ejercicio de respiración diafragmática para relajarnos e identificar dónde sentimos estas distintas emociones en nuestro cuerpo. Lo realizaremos con los ojos vendados para luego introducir la actividad del lazarillo en grupos de tres, se generan tres columnas. Actividad 3: Creación de un corazón para embotellar. Cada NNJ creará un corazón para introducir en una botella, la cual decorará o personalizará a su gusto. Los NNJ se colgarán su botella al cuello con una lana y luego moviéndose en el espacio se intercambiarán sus corazones para concientizar de "cómo cuido el corazón del otro".			
20	Cierre: Se da espacio para que las y los NNJ nos comenten sus sensaciones y percepciones sobre las actividades realizadas lo cual nos permitirá como facilitadoras evaluar la actividad además de recoger y atender las sugerencias para la sesión 2.			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				7

✓

Número de sesión	2	Medio para facilitar la sesión:	Cápsula de vídeo (--) interacción online (--) Otro (x)
Duración del medio para facilitar ⁶ :	3 h	Dedicación del NNJ (aprox.) ⁷	(tiempo aprox. que dedica el NNJ a desarrollar la propuesta de la sesión)
Plataforma, app o web a utilizar:	Presencial	Fecha de realización o publicación:	
Propósito de la sesión:	Crear historias que se puedan simbolizar a través del cuerpo y el movimiento		
Fase metodológica (puede ser más de 1):	Invitación a la experiencia () Escucha (--) Co-diseño (--) Experimentación (x) Irradiación (--) Consejo (--)		
Uso de plataforma de participación:	No		

	Descripción detallada de las actividades (descripción de actividades)	Materiales que se requieren para facilitar	Decisiones que podrán tomar NNJ sobre las actividades propuestas y descripción de actividades/estrategias para recoger esas opiniones e ideas.	Materiales que necesitan los NNJ en casa.
15	Bienvenida: La dupla facilitadora estará esperando a las y los NNJ en el punto de encuentro acordado en la sesión anterior.			

⁶ En el caso de una cápsula o vídeo se recomienda que la duración no sea superior a los 10 minutos. En el caso de una interacción por pantallas, entre 45 y 60 minutos.

⁷ En horas pedagógicas (45 min). El tiempo de dedicación corresponde a la suma del tiempo dedicado para ver o participar del medio de facilitación + la actividad personal.

80	Actividad 1: moldeando el mundo fungi Se continuará trabajando en el moldeado con cerámico en frío de los hongos seleccionados por cada NNJ			
70	Actividad 2: Divulgando lo aprendido Cada NNJ creará fichas, tipo post, de cada hongo que modeló con su respectiva información descriptiva (nombre científico, distribución, características y si es o no comestible, etc) para posteriormente hacer una publicación de estos en las RRSS.			
15	Cierre:			
Tiempo dedicado por el facilitador/a para desarrollar/elaborar este medio de facilitación:				7

RECOMENDACIONES:

Algunos elementos generales para facilitar una experiencia interactiva:

con nuestro tono de voz, con la disposición corporal, etc.)

desconocemos, facilitar una conversación en torno a ella. Si es una duda teórica o algo que requiere una respuesta precisa, comprometerse (y comprometer al grupo) a investigar.

cortar una conversación interesante sólo por estar “atrasados”.

- Escuchar más que hablar.
- Reforzar positivamente y comentar en positivo.
- Intentar crear y mantener un clima acogedor y cooperativo (con nuestras preguntas, En lo posible, participar junto con los NNJ; ellos/as hacen y yo también puedo hacer. No hacer aquello que los asistentes pueden hacer por sí mismos. Tener muy claro que “no sabemos todo”; si hay alguna pregunta o situación que
- Ir evaluando los tiempos y consensuar qué hacer si el horario se ha atrasado. No

✓ **Otras consideraciones en el contexto de una facilitación virtual:**

- Verificar que todos/as cuentan con los dispositivos o elementos necesarios para conectarse. En caso contrario, ver de qué manera integrar a quien no pueda, ya sea a través de una llamada en voz alta, u otra estrategia.
- No requerir materiales complejos, sino lo que cada participante tenga en casa.
- Debido al contexto “doméstico” en el que se encontrará cada persona, es posible que hayan interrupciones o situaciones disruptivas. En este caso, es fundamental actuar con empatía (comprensión) y, de ser necesario, hacer una pausa.
- Es importante, en la medida de nuestras posibilidades, cuidar que el lugar desde donde facilitaremos es adecuado (poco ruido, lugar ordenado, control de interferencias ambientales.).
- También sería recomendable, enviar un correo o mensaje el día antes de la experiencia para recordar hora y plataforma de conexión.

contenido a entregar

sugiere realizar una prueba que permita fijar el cuadro de imagen a mostrar y asegurar audio y conectividad.

Finalmente, se recomienda:

Revisar la planificación antes a la interacción online, para refrescar cada momento y

Tener los materiales a utilizar ordenados y al alcance.

Considerar realizar algunos ejercicios de dicción antes de iniciar cualquier formato
Contemplar 15 a 20 minutos, previo a cápsula o streaming, una prueba técnica. Se

Asegurar baterías, entre otros.